



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Posisi dalam Permainan Bola Basket

Terdapat 5 posisi dalam permainan bola basket (Irawan, 2010 ; Vannisa, 2019), yaitu:

1. *Point Guard*

Posisi ini lebih sering berada di luar *key hole* atau perimeter area. Kebanyakan tim menempatkan pemain mereka yang paling kecil dan paling cepat untuk posisi ini. *Guard* lebih sedikit beradu kontak fisik dengan pemain lawan dibandingkan dengan posisi *power forward* dan *center*. *Point guard* bertugas mengatur permainan dengan strategi yang akan diterapkan dengan menerapkan pola-pola permainan yang telah dipelajari oleh timnya. Walaupun *handling* bola penting pada posisi manapun, namun banyak yang percaya yang mempunyai kemampuan *dribble* paling baik akan cocok menempati posisi *point guard*. *Point guard* mengatur serangan dan biasanya mempunyai tipikal melakukan *passing* yang pertama, jadi akurasi dan *passing* yang tepat adalah kunci dari kesuksesan pada posisi ini. *Point guard* seharusnya menjadi yang terdepan dalam memberikan *assist* dalam timnya.

2. *Shooting Guard*

Shooting guard, tergantung dari strategi serangannya, *shooting guard* akan menjadi pemain yang membantu bola mengalir dalam mengatur serangan, tapi pemain ini juga menjadi penembak utama, dan juga dapat melakukan *drive* atau penetrasi ke dalam *key hole*. *Shooting guard* juga dapat merangkap menjadi *small*

forward, dan diharapkan dapat membuat *screen* dan mempunyai kemampuan *rebound* yang baik.

3. *Small Forward*

Small Forward adalah posisi pemain yang bervariasi, pada pemain ini harus mempunyai banyak kemampuan seperti *dribble*, *passing* dan *shooting*. Seorang *small forward* harus dapat melihat posisi kosong di dekat *key hole* untuk melakukan penetrasi ke dalam, yang kemudian diharapkan dapat menerima *passing* lalu dilanjutkan dengan *drive* ke dalam *key hole* atau *paint area*. *Small Forward* adalah salah satu posisi penting dalam permainan basket.

4. *Power Forward*

Power Forward biasanya memiliki postur tinggi dan kuat, tugas utama mereka adalah melakukan *rebound* dan bekerja di *paint area*. *Power Forward* diharuskan memiliki kemampuan menembak medium yang baik. Tembakan mereka akan lebih banyak berada di dekat ring atau sekitar *paint area*.

5. *Center*

Sering juga disebut *big man* dalam permainan basket. Biasanya mereka pemain yang paling tinggi dan paling besar dalam permainan. Pemain ini bertanggung jawab dalam melakukan *rebound* dan bermain di area *key hole*, *center* harus dapat memperjuangkan *rebound* dan bermain di bawah ring.

2.2 Metode Simple Additive Weighting

Menurut Kusumadewi (2006) Metode SAW adalah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar dari metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat

diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada menggunakan rumus 2.1.

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{X_{ij}}{\text{Max } X_{ij}}, & \text{jika } j \text{ atribut keuntungan} \\ \frac{\text{Min } X_{ij}}{X_{ij}}, & \text{jika } j \text{ atribut biaya (cost)} \end{cases} \quad \dots (2.1)$$

Di mana:

r_{ij} = rating kinerja ternormalisasi.

Max = nilai maksimum dari setiap baris dan kolom.

Min = nilai minimum dari setiap baris dan kolom.

X_{ij} = baris dan kolom dari matriks.

$$V_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij} \quad \dots (2.2)$$

Dimana r_{ij} adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternative A_i pada atribut C_j ; $i = 1, 2, \dots, m$ dan $j = 1, 2, \dots, n$ Nilai preferensi untuk setiap alternative (V_i) diberikan sebagai :

Nilai V_i yang lebih besar mengidentifikasikan bahwa alternative A_i lebih terpilih. Langkah-langkah dalam menentukan metode SAW:

1. Menentukan Kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, misalnya C_1 .
2. Menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria
3. Membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria (C_1), kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga matriks ternormalisasi R .
4. Hasil akhir diperoleh dari proses perankingan yaitu perjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi R dengan vector bobot preferensi sehingga diperoleh nilai terbesar yang dipilih sebagai alternatif terbaik misalnya (A_1).

2.3 *Simple Random Sampling*

Berdasarkan klasifikasi Malhotra (2012), *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Peneliti menggunakan *simple random sampling* karena setiap populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel.

2.4 *End User Computing Satisfaction (EUCS)*

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Model evaluasi EUCS ini dikembangkan oleh Dool & Torkzadeh pada tahun 1991. Model ini lebih menekankan kepuasan (*satisfaction*) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu, dan kemudahan penggunaan dari sistem.

Keberhasilan sistem informasi dilihat dari kepuasan pengguna dengan aspek *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Menurut Lee (2008), *Perceived ease of use* merupakan kepercayaan oleh pengguna sistem informasi yang terlepas dari segala usaha atau kesulitan dalam menggunakan sistem informasi. *Perceived usefulness* merupakan kepercayaan oleh pengguna sistem informasi yang membantu mereka meningkatkan performa.

Doll et al (1998), telah menyusun item-item pertanyaan EUCS, pertanyaan-pertanyaan inilah yang diadopsi dan digunakan sebagai pedoman peneliti dalam pembuatan kuesioner untuk responden. Adapun daftar item

pertanyaan yang akan diajukan dalam penelitian ini seperti terlihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Rancangan Kuesioner

Dimensi EUCS	ID Pertanyaan	Pertanyaan
<i>Content</i>	C1	Isi dari informasi di situs web sesuai kebutuhan anda
	C2	Isi dari informasi di situs web mudah dipahami
	C3	Isi dari informasi di situs web sudah lengkap
	C4	Isi dari informasi di situs web sangat jelas
<i>Accuracy</i>	A1	Situs web sudah menampilkan informasi yang benar dan akurat
	A2	Setiap link di situs web yang anda klik selalu menampilkan halaman web yang sesuai
<i>Format</i>	F1	Desain tampilan situs web memiliki pengaturan warna yang menarik
	F2	Desain tampilan situs web memiliki layout yang memudahkan pengguna
	F3	Desain tampilan situs web memiliki struktur menu dan link yang mudah dipahami
<i>Ease of Use</i>	E1	Situs web mudah digunakan
	E2	Situs web mudah diakses dari mana saja dan kapan saja
<i>Timeliness</i>	T1	Informasi tentang web yang anda butuhkan dengan cepat diperoleh
	T2	Situs web selalu menampilkan informasi yang terbaru

2.5 Skala Likert

Pengukuran data yang didapat dari pengisian kuesioner menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2012), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Hasil rekapitulasi jawaban responden dihitung dengan mencari nilai rata-rata untuk mendapatkan persentase skor, lalu persentase skor akan dicocokkan dengan kategori interpretasi skor skala likert pada Tabel 2.2. Perhitungan persentase skor dicari dengan menggunakan Rumus 2.3.

$$\text{Persentase Skor} = \frac{((SS \times 5) + (S \times 4) + (KS \times 3) + (TS \times 2) + (STS \times 1))}{(5 \times n)} \times 100\% \quad \dots (2.3)$$

Keterangan:

- a. SS, S, KS, TS, STS merupakan bobot skala likert.
- b. n merupakan jumlah responden.

Tabel 2.2 Kategori Interpretasi Skor Skala Likert

Interval	Kategori
0% - 19.99%	Sangat Tidak Setuju (STS)
20% - 39.99%	Tidak Setuju (TS)
40% - 59.99%	Netral (N)
60% - 79.99%	Setuju (S)
80% - 100%	Sangat Setuju (SS)

Ada beberapa skala pengukuran yang dapat digunakan dalam merancang skala pengukuran pada penelitian perilaku misalnya skala thurstone, guttman, dan likert. Skala thurstone dapat digunakan untuk menduga preferensi individu dengan menggunakan nilai frekuensi responnya. Posisi dari butir-butir pertanyaan dapat diperoleh dengan mengambil rata-rata dari persentil sebaran normal baku berdasarkan proporsi preferensi responden terhadap sebuah butir pertanyaan (Lipovetsky, 2007). Skala guttman menggunakan skala kumulatif dimana jika individu setuju pada butir pertanyaan tertentu, maka individu tersebut juga setuju pada semua butir pertanyaan lain yang lebih lemah (pertanyaan sebelumnya). Skala guttman jarang dipakai peneliti karena membutuhkan upaya yang lebih gigih untuk mendapatkan butir-butir pertanyaan yang valid (Uhlaner, 2002). Skala yang paling mudah digunakan adalah skala likert. Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Likert, 1932).